

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan itu sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan kebutuhan semua manusia untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas hidupnya bahkan pendidikan juga dapat meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan di Indonesia memiliki fungsi yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi bangsa yang memiliki adab yang baik. Pendidikan sudah di rancang oleh pemerintah sebagai alat untuk memajukan bangsa Indonesia agar menjadi lebih baik. Sistem pendidikan di Indonesia telah diatur di Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yang berbunyi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Jadi pendidikan adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman dan kemampuan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya yang akan datang serta dapat membedakan yang benar dan salah. Dengan adanya pendidikan akan menjadikan orang yang berkualitas

dan kualitas. Maka dari itu pendidikan harus dikembangkan dalam diri sendiri ataupun disebarluaskan di masyarakat. Pendidikan disesuaikan dengan perkembangan anak atau biasanya disesuaikan dengan umur,

Di Indonesia jenjang pendidikan di Indonesia yaitu SD/MI, SMP/MTs/SLTP, SMA/MA dan pendidikan tinggi. Dengan perkembangnya zaman sudah banyak remaja yang sadar dan ingin masuk di perguruan tinggi, tetapi ada pula yang belum sadar tentang pentingnya pendidikan maka dari itu di Indonesia memberlakukan sebuah kebijakan pemerintah tentang 12 tahun wajib belajar peraturan ini dibuat agar anak Indonesia sadar dengan pendidikan dan di harapkan pendidikan diIndonesia merata sehingga tidak ada anak yang tidak sekolah atau mendapat pendidikan yang layak.

Perbaikan pendidikan di Indonesia terus dilakukan selain wajib belajar Pemerintah juga memperbaiki kurikulum. Kurikulum adalah cita-cita atau usaha untuk mencapai keberhasilan untuk mencapai keberhasilan tujuan sekolah. Perbaikan kurikulum terbukti bahwa Indonesia mengalami perubahan kurikulum sebanyak 10 kali. Perubahan tersebut mulai tahun 1947, 1952, 1964, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan 2013. Kurikulum itu bersifat dinamis dan harus dilakukan perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan, penguatan proses pembelajaran dilakukan

melalui pendekatan saintifik yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik lebih mampu dalam mengamati, mencoba/mengumpulkan data, mengorganisasi/menaati dan mengkomunikasikan (Majid A, rochman C: 2014:1). Kurikulum 2013 diorientasikan agar terjadi peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), ketrampilan (*skill*), dan pengetahuan (*Knowledge*). Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 pasal 35 yang berbunyi: “kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati”. kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan tematik integrative yang dimulai dari kelas I sampai kelas IV. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan yang mengintegratif mata pelajaran dalam sebuah tema, jadi setiap mata pelajaran tidak berdiri sendiri melainkan melebur dalam satu tema, di dalam tema terdiri dari empat subtema dan satu subtema terdiri dari enam pembelajaran maka pembelajarannya akan lebih bermakna. “Demikian dengan teori belajar Gestalt menyimpulkan bahwa keseluruhan lebih bermakna dari pada bagian-bagaian bagi anak usia dasar (Rusman, 2015:115). Untuk itu pembelajaran tematik integratif sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena bagian-bagaiannya mudah dipahami dan pembelajaran tematik integratif mengambil tema yang dekat dengan alam dan berhubungan dengan kegiatan siswa sehari-hari. “Dari sudut psikologis, siswa belum mampu berpikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran yang terpisah kecuali kelas IV, V dan VI

suadah mampu berfikir abstrak” (Majid A, rochman C, 2014:24). Di dalam pengimplementasian kurikulum 2013 guru diuntut untuk berpusat pada siswa dan membuat pembelajaran yang inovatif, kreatif dan professional.

Di katakan seorang guru yang professional harus memenuhi empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi social dan kompetensi ketrampilan, menurut (Prastowo A: 2011:5) bahwa:

kompetensi professional merupakan kompetensi yang dikembangkan materi pembelajaran yang diampu dan mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Terkadang guru sekarang melupakan empat kompetensi tersebut mengajarnya apa adanya yang terpenting materi tersampaikan bahkan lebih parahnya lagi tidak memperdulikan peserta didiknya memahami materi atau tidak. Di zaman yang milenial ini dan serba teknologi guru juga harus memanfaatkan teknologi dalam mengajar, misalnya menggunakan media pembelajaran yang menggunakan LCD contohnya dengan menampilkan *power point*, menayangkan video sesuai materi dan lain-lain.

Media pembelajaran yang baik memang harus mengikuti kondisi zaman, seperti diutarakan diatas bahwa sekarang ini adalah zaman milineal, guru SD harus dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Terkadang guru kesulitan atau kerepotan dalam membuat media pembelajaran karena guru beranggapan bahwa media

pembelajaran cara membuatnya susah, mudah rusak dan hanya dapat digunakan dalam satu kali mengajar. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2013) menyatakan bahwa media pembelajran interaktif matematika di SD 1 Tamanrejo, metode pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya media pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran dapat mensukseskan proses pembelajaran dan mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang sudah banyak aplikasi yang mudah dan dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif, praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah macromedia flash 8.

Macromedia flash 8 adalah sebuah program untuk membuat animasi dan sudah banyak orang menggunakan macromedia flash dalam pembuatan animasi. Aplikasinya mudah dalam pengoperasiannya. Macromedia flash 8 sangat hebat dan lengkap karena macromedia flash dapat digunakan dalam membuat berbagai macam aplikasi seperti aplikasi web, kartun, multimedia interaktif sampai aplikasi untuk ponsel. Dengan menggunakan macromedia flash 8 dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar dan siswa menjadi semangat dalam belajar. Jadi pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan macromedia flash 8 sangat

bagus apabila diterapkan dikelas karena di dalam media tersebut terdapat gambar, video, materi dan kuis. Ini akan membuat peserta didik menjadi mudah dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan obeservasi yang telah dilakukan di SD Supriyadi Semarang memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti adanya ruang kelas yang mencukupi, lapangan, ruang guru, ruang kepala sekolah dan laboratorium komputer dan lain-lain. Serta kinerja guru yang cukup baik, dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan kurikulum 2013, itu terlihat dari cara guru mengajar yang berpusat pada peserta didik serta sumber belajar yang digunakan cukup banyak seperti buku tematik dan buku bupena. Tetapi dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa masalah yang dikeluhkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD Supriyadi Semarang, bahwasanya masih terdapat beberapa masalah dalam proses belajar yang belum dapat dipecahan oleh guru kelas V yaitu: peserta didik membutuhkan penyesuaian materi dalam waktu cukup lama karena ketika peserta didik duduk di bangku kelas IV mendapatkan materi yang belum terperinci tetapi ketika sudah dikelas V peserta didik harus menghadapi materi yang lebih terperinci atau lebih banyak maka dari itu membutuhkan waktu untuk menyesuaikan peserta didik dengan kapasitas materi pelajaran. Tidak hanya penyesuaian peserta didik saja melainkan guru membutuhkan metode yang baru karena peserta didik di kelas V dengan materi yang banyak yang lebih

terperinci untuk membuat suasana yang baru serta membuat peserta didik mudah memahami materi pelajaran. Disini guru masih kebingungan dalam memilih metode pembelajaran, terkadang siswa juga merasa bosan dengan metode yang dilakukan oleh guru ini dapat dilihat dari peserta didik, ketika pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang senang bercerita dengan temannya dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain metode guru juga menginginkan pembelajaran yang modern misalnya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat diproyeksikan atau berbasis multimedia. Namun guru masih kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran yang diinginkan guru, karena waktu dan tenaga yang tidak memungkinkan untuk membuat media pembelajaran. Guru kelas V di SD Supriyadi Semarang ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tetapi media dalam bentuk media yang berbasis visual. Media visual yang digunakan guru adalah bacaan bergambar yang dicetak dengan kertas HVS. Bacaan bergambar tersebut terdiri dari tiga lembar yang membahas tentang lingkungan hidup, konvensi hak anak dan hak-hak seorang siswa, yang kemudian dibaca secara berkelompok sedangkan satu kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik, media ini kurang efektif karena hanya dapat digunakan sekali, menghabiskan biaya, peserta didik kesulitan dalam membaca karena membacanya harus bergantian dengan teman sekelompoknya dan daya tariknya kurang, ini menyebabkan peserta didik merasa bosan. Untuk mengatasi kebosanan peserta didik, guru menginginkan

media yang dapat diproyeksikan dan berbasis komputer karena guru menginginkan untuk adanya media audio-visual atau multimedia sehingga peserta didik tidak bosan di kelas dan lebih paham dalam menerima materi pelajaran. Di dalam ruang kelas terdapat LCD proyektor yang masih dapat difungsikan namun terdapat kendala ketika menggunakan LCD proyektor yaitu tidak berfungsinya sound system yang digunakan sebagai penguat suara. Dengan ukuran kelas yang minimalis yang didalamnya terdapat peserta didik dengan jumlah 38 peserta didik, maka dibutuhkan penguat suara yang keras yang dapat terdengar dalam ruangan kelas V dengan harapan agar peserta didik dapat mendengarkan yang ditayangkan guru.

Guru kelas V juga menginginkan media yang dapat dipakai secara terus menerus artinya tidak sekali pakai saja, serta kepraktisan dari media pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan berulang yaitu media pembelajaran interaktif. Karena di kelas V belum pernah menggunakan media yang interaktif. Dan menurut penuturan dari beberapa peserta didik, di kelas V belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis komputer dan terjadi interaksi antara peserta didik dengan komputer yang didalamnya terdapat beberapa kombinasi konten seperti gambar, teks, suara, dan video, sehingga terjadi hubungan timbal balik. Dalam hal ini apabila peserta didik diberikan media pembelajaran interaktif maka akan membuat suasana kelas yang baru dan menyenangkan. Serta kemampuan

peserta didik mengoperasikan komputer maka peserta didik dapat juga mengoperasikan media pembelajaran interaktif karena sebelumnya peserta didik sudah mendapatkan pelajaran tentang computer walaupun masih dalam tahap dasar.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas V menyatakan bahwa mereka belum pernah belajar tematik dengan komputer dan mereka ingin mencoba belajar dengan komputer. Mereka belajar dilaboratorium komputer ketika pelajaran komputer.

Dari beberapa masalah yang di ada diatas masalah yang paling menjadi sorotan adalah masalah guru kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang audio visual dan interaktif. Bahkan di SD Supriyadi Semarang terdapat LCD proyektor di setiap kelas yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan laboratorium komputer yang tersedia di SD Supriyadi Semarang tidak dimanfaatkan dalam pembelajaran tetapi hanya digunakan ketika pembelajaran mata pelajaran Komputer dan dengan kemampuan peserta didik kelas V dalam mengoperasikan komputer walaupun masih dalam tahap dasar serta adanya kebutuhan guru dan peserta didik yang membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Dengan aplikasi macromedia flash 8 adalah salah satu cara untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan praktis, media interaktif yang didalamnya dapat memuat gambar, video, serta

kuis. memiliki sisi interaktif dan ukuran filenya kecil. media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash 8 ini memiliki keunggulan, salah satunya di dalam kontennya lengkap seperti dapat disisipkan gambar, video, materi dan kuisnya sehingga peserta didik senang dan mudah memahami materi dan senang dalam belajar, selain membantu siswa dalam belajar media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash 8 juga dapat membantu guru dalam kelancaran proses belajar mengajar, memudahkan guru mencapai dan media ini sangat praktis.

Hal tersebut membuat penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development/R&D*) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif tema 8 subtema 1 di kelas V berbasis tematik integratif dengan menggunakan aplikasi macromedia flash 8”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Adanya fasilitas LCD yang kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran
2. Adanya laborototium komputer yang tidak dimanfaatkan ketika proses pembelajaran dan dimanfaatkan ketika pelajaran komputer.

3. Sound system yang rusak sehingga guru kesulitan menampilkan media audio atau audio visual sehingga guru hanya dapat menggunakan media yang visual saja
4. Dalam proses pembelajaran peserta didik bosan yang dapat dilihat dari siswa yang asyik cerita dengan temannya.
5. Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan yang audio visual sehingga guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang audio visual dan berbasis komputer
6. Siswa belum pernah belajar tematik dengan komputer
7. Guru dan peserta didik bosan dengan metode dan model pembelajaran yang lama sehingga guru membutuhkan model atau metode yang baru

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, maka penelitian difokuskan pada guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran tetapi guru kesulitan dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran. Sehingga penelitian tentang pengembangan media interaktif dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif .

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka ditentukan rumusan masalah. Adapun rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif tema 8 subtema 1 di kelas V berbasis tematik integratif dengan menggunakan macromedia flash 8?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif tema 8 subtema 1 di kelas V berbasis tematik integratif dengan menggunakan macromedia flash 8?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif tema 8 subtema 1 di kelas V berbasis tematik integrative dengan menggunakan macromedia flash 8.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif tema 8 subtema 1 di kelas V berbasis tematik integratif dengan menggunakan macromedia flash 8.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain :

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik.
 - b. Menambah wawasan peserta didik.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik

Pengembangan media interaktif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi dan konsep-konsep pelajaran yang lebih mendalam.
 - b. Bagi guru

Membantu guru untuk mudah menjelaskan materi dengan menyenangkan kepada siswa.
 - c. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran untuk mendukung berjalanan proses pembelajaran.
 - d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti dapat menyumbang pikiran terhadap memenuhi kebutuhan siswa dan guru tentang media

pembelajaran sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam kelancaran proses belajar mengajar.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan berupa media interaktif yang berbentuk CD/DVD. Spesifikasi dari DVD media interaktif yang akan dibuat yaitu :

1. Media interaktif dalam bentuk CD/DVD
2. Isi DVD mencakup tentang satu subtema yang terdiri dari enam pembelajaran, yang membahas tentang tema 8 “lingkungan sahabat kita” subtema 1 “manusia dan lingkungan”. Serta didalamnya juga terdapat kuis untuk mengetahui pemahaman peserta didik.
3. Petunjuk penggunaan
 Petunjuk penggunaan DVD/CD ini berada di belakang sampul CD/DVD tersebut. Yang berisi tentang petunjuk atau cara penggunaan CD/DVD dan petunjuk singkat aplikasi media pembelajaran Interaktif.
4. Kemasan CD/DVD yang menarik
 Dalam kemasan CD dibuat semenarik mungkin dengan bagian depan berisi gambar dan judul CD/DVD. Kemudian untuk bagian belakang terdapat petunjuk penggunaan media pembelajara interaktif.